

BAB 2

LANDASAN TEORITIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1 Belajar

Belajar merupakan usaha atau proses perubahan yang terjadi pada individu untuk mengetahui perubahan tingkah laku dari diri seseorang baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, dan nilai positif, selain itu Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Menurut Gagne dalam bukunya *Educational Psychology* 1979, Belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan Tindakan, perubahan itu terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau Latihan. Moh. Surya, (1982: 132).

Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi, 1984: 252) Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan secara sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan Kembali kepada keadaan semula dan semuanya terkontrol oleh diri sendiri. Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian belajar yaitu perubahan tingkah laku dari diri seseorang yang dapat dikontrol oleh dirinya sendiri sehingga dapat tercapainya suatu perubahan-perubahan pada dirinya menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.

2.1.2 Teori Belajar Behavioristik

Teori yang dipakai dalam penelitian adalah Teori Behavioristik. Teori belajar Behavioristik merupakan salah satu teori yang sangat berpengaruh dalam perkembangan Pendidikan. Menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* 1983, Teori belajar behavioristik merupakan teori yang memahami tingkah laku manusia yang menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik, sehingga perubahan tingkah laku pada seseorang dapat dilakukan melalui upaya pengkondisian. Perspektif behavioral berfokus pada peran dari

belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia dan terjadi melalui rangsangan berdasarkan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respons).

Menurut teori belajar behavioristik, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada peserta didik, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Faktor lain yang dianggap oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi (*negative reinforcement*) maka respon juga akan dikuatkan. (Slavin, R. E. 2000).

Ciri dari teori ini adalah mengutamakan unsur-unsur yang paling sederhana yakni perbuatan-perbuatan bukan kesadaran yang dinamakan refleks, bersifat mekanistik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau *respons*, menekankan pentingnya latihan, menekankan mekanisme hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan. Pada teori belajar behaviorisme ini sering disebut S-R psikologis artinya bahwa tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau *rewards* dan penguatan atau *reinforcement* dari lingkungan. (Bell, Gredler. 1991).

Adapun kelebihan teori belajar Behavioristik seperti yang dikemukakan oleh Gagne, N. L., & Berliner (1979), sebagai berikut:

- 1) Guru tidak membiasakan memberikan ceramah, tetapi murid harus dibiasakan belajar mandiri ataupun diberikan stimulus.
- 2) Membiasakan guru untuk bersikap jeli dan peka pada situasi dan kondisi belajar peserta didik.
- 3) Pengulangan dan Latihan digunakan supaya perubahan perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan.
- 4) Obyek evaluasi mengukur pada hal-hal yang nyata yaitu output belajar yang teramati, dalam bentuk laporan tugas, kuis, dan tes yang bersifat individual.
- 5) Kompetensi/ perilaku/ bahan pelajaran disusun secara teratur, dari yang sederhana sampai yang kompleks, dari yang mudah sampai yang sulit.

- 6) Aplikasi teori Behavioristik ini sangat cocok untuk memperoleh kemampuan yang membutuhkan praktik dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur seperti: kecepatan, spontanitas, refleksi, dan daya tahan. Contoh percakapan Bahasa asing, menetik, menggunakan computer, dan sebagainya.
- 7) Teori behavioristik ini juga cocok diterapkan untuk anak yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus dibiasakan, suka meniru, dan suka dengan bentuk-bentuk penghargaan.

Selain kelebihan, teori Behavioristik ini juga memiliki kekurangan.

Adapun kekurangan teori belajar Behavioristik seperti yang dikemukakan oleh Familus (2016: 108) sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang berpusat pada guru, bersifat mekanistik, dan hanya berorientasi pada produk/ output/ hasil yang dapat diamati dan diukur.
- 2) Cenderung mengarahkan peserta didik untuk berfikir linier, tidak kreatif, tidak produktif, dan menundukkan peserta didik sebagai individu yang pasif.
- 3) Peserta didik dipandang pasif, perlu adanya motivasi dari luar, dan sangat dipengaruhi oleh penguatan yang diberikan guru.
- 4) Penerapan metode yang salah dalam pembelajaran mengakibatkan terjadinya suatu proses pembelajaran yang tidak menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan diatas, penulis menyimpulkan bahwa teori belajar behavioristik merupakan salah satu teori pembelajaran yang mengamati perubahan perilaku manusia sebagai hasil dari proses pembelajaran. Behavioristik beranggapan bahwa semua yang dilakukan peserta didik merupakan sesuatu yang dapat diamati dan diukur, selain itu semua yang dipikirkan, atau diramalkan, dianggap sebagai perilaku. Konsep behavioristik mempunyai pengaruh yang besar terhadap masalah belajar, dimana belajar dimaknakan sebagai latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respons. Dengan memberikan stimulus yang dapat berwujud materi pelajaran, Latihan, pujian, ataupun hukuman, maka peserta didik akan memberikan respons.

2.1.2 Media Quizizz

1. Pengertian Media Game Edukasi

Kata media merupakan kata jamak dari “medium” yang artinya “tengah”, “perantara”, “pengantar”. Dengan demikian media bisa dikatakan sebagai alat perantara atau pun pengantar dalam menyampaikan suatu informasi agar mudah diterima dan dipahami. Menurut Sanjaya dalam Nugroho (2012: 14)

mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar 6 adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan terjadi karena adanya interaksi antara pengalaman belajar baru dan pengalaman belajar lama, ada 3 tingkat modus belajar menurut Bruner (Arsyad, 2009). Pertama adalah pengalaman langsung (*enactive*) merupakan suatu tahap pengetahuan yang dipelajari secara aktif dengan menggunakan benda-benda kongkrit dan menggunakan situasi yang nyata, kedua ada pengalaman pictorial/gambar (*Iconic*) merupakan tahap pengetahuan yang direpresentasikan dalam bentuk bayangan visual (*visual imagery*) gambar atau piagam yang menggambarkan kegiatan kongkrit atau situasi kongkrit yang terdapat pada *enactive*. Ketiga pengalaman abstract (*symbolic*) yaitu suatu tahap pengetahuan yang direpresentasikan dengan menggunakan simbol-simbol abstrak yang dipakai berdasarkan kesepakatan yang bersangkutan baik berupa simbol lambang verbal maupun lambang-lambang abstrak lainnya. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi untuk memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan atau sikap).

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam proses pembelajaran, (Warsita, 2008) menuturkan bahwa prinsip-prinsip *Behaviorisme* seperti keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, urutan materi yang logis, program pembelajaran menggunakan konsep stimulus, respon, factor penguatan (*reinforcement*) serta umpan balik (*feedback*) hingga saat ini masih banyak diterapkan dalam mengembangkan program maupun media pembelajaran berbasis komputer. Menurut (Warsita, 2008; Rusman, 2012) dalam teori ini belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi karena adanya respon terhadap situasi atau stimulus tertentu, dimana seseorang dikatakan telah belajar apabila menunjukkan perubahan perilakunya.

Menurut beberapa sumber di atas maka media pembelajaran merupakan suatu alat teknologi baru yang digunakan sebagai perantara yang digunakan dalam memberikan pembelajaran atau menambah pengetahuan serta

keterampilan penggunaannya melalui permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik, menarik dan kreatif sehingga proses belajar mengajar jadi menyenangkan dan lebih dapat memahami mengenai materi yang disampaikan.

2. Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan media teknologi terbaru yang digunakan guru untuk memberikan komunikasi pembelajaran. Menurut (Purba, 2019) Quizizz merupakan aplikasi Pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas sebagai Latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan atau evaluasi di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Quizizz mengajak peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga minat belajar sejarahnya meningkat.

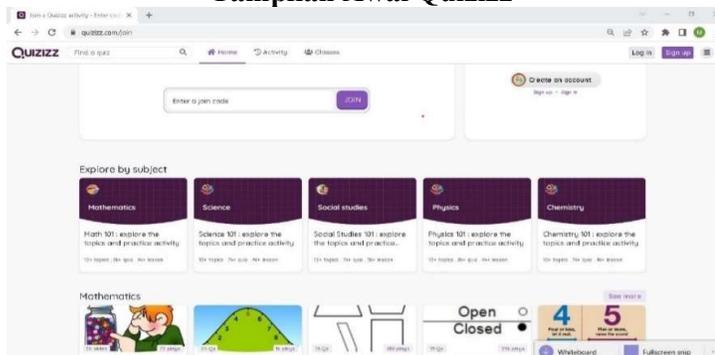
Beberapa fitur di antaranya berupa; adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika peserta didik kurang tepat dalam menjawab soal kuis. adanya penghargaan yang bersifat acak saat peserta didik menjawab soal dengan benar, serta adanya sistem peringkat sehingga peserta didik termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar, dan teliti. Quizizz memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan membutuhkan minat belajar.

Sudjana (2010:10) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam metodologi pengajaran yang fungsinya sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Quizizz*.

Rifa'i (2017: 85) memaparkan bahwa Quizizz adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan dapat diakses melalui perangkat apapun seperti computer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut.

Dari beberapa sumber diatas dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan media teknologi baru berupa permainan kuis interaktif memiliki beberapa fitur di dalamnya yaitu yang terdiri dari fitur kuis, *survey*, game, maupun diskusi sehingga dapat meningkatkan konsentrasi serta merangsang minat belajar peserta didik. Berikut adalah gambar tampilan awal Quizizz:

Gambar 2.1
Tampilan Awal Quizizz



1. Langkah-Langkah Pengoperasian Media Quizizz
 1. Masuk ke situs <https://quizizz.com/> bisa melalui *handphone* atau laptop
 2. Klik *log in* apabila sudah memiliki akun, kalau tidak mempunyai akun klik *sign up* dan buat akun terlebih dahulu.
 3. Setelah masuk ke dalam aplikasi tersebut, kemudian pilih *teacher* untuk guru dan untuk peserta didik memilih *student*
 4. Masukkan data diri masing-masing pengguna sesuai dengan petunjuk dalam aplikasi
 5. Setelah data diri di isi, kemudian bisa langsung membuat kuis atau memainkan kuis. Sesuai dengan kebutuhan pengguna
 6. Masukkan nama kuis yang akan dibuat. Misalkan “Kuis Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”
 7. Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis.
 8. Masukkan pertanyaan yang akan kita buat, kita bisa membuat pertanyaan berupa pilihan ganda, uraian atau masukan gambar untuk kuis. Gambar ini boleh diisi, boleh tidak diisi.

9. Setelah pertanyaan dibuat, masukkan jawaban di kolom yang telah disediakan. Beri tanda ceklis atau centang pada jawaban yang tepat.
10. Atur durasi pertanyaan pada setiap soal
11. Setelah selesai klik save.
13. Atur kuis tersebut sesuai dengan kelas yang akan mengisinya.
14. Pada tampilan berikutnya, pilih "*Homework*", untuk menjadikan kuis tersebut sebagai tugas kepada atau bisa memilih "*Play Live*", untuk digunakan ketika pembelajaran berlangsung
15. Atur batas waktu untuk mengerjakan kuis
16. Setelah batas waktu diatur, akan muncul kode yang nantinya akan dibagikan kepada peserta didik untuk mengisi kuis
17. Peserta didik bisa membuka langsung melalui kode yang telah diberikan oleh guru atau bisa langsung mengunjungi website dengan menuliskan <https://quizizz.com/> pada *handphone* yang dimiliki peserta didik.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Quizizz

Sebelum memahami secara mendalam mengenai penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada peserta didik SMA:

- 1) Bagi Guru/ Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
- 2) Ketika menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- 3) Bilamana peserta didik menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi peserta didik.
- 4) Ketika telah dinyatakan selesai menyelesaikan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan *review question* guna mencermati Kembali jawaban yang telah dipilih.

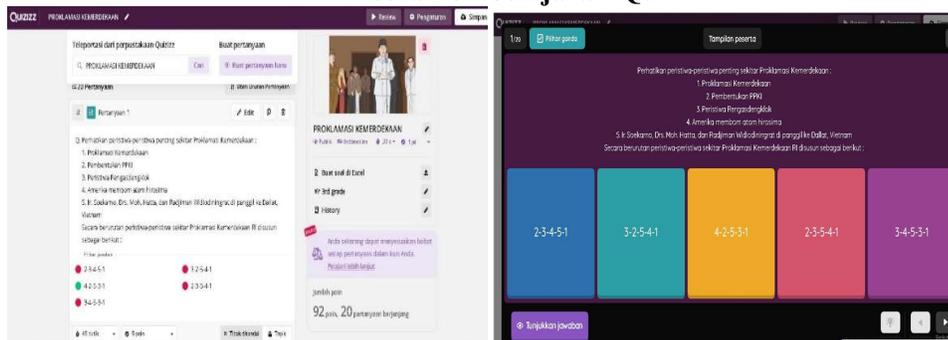
- 5) Dalam mengerjakan kuis, setiap peserta didik mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah diacak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Selain kelebihan tentu ada kekurangan atau kelemahan dari Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, kekurangan tersebut yaitu:

- 1) Jaringan atau Internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
- 2) Ketika mengerjakan, peserta didik dapat membuka tab baru, itu artinya peserta didik bisa masuk dengan mudah menggunakan tab baru untuk mencari jawaban.
- 3) Dalam permasalahan waktu, peserta didik yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- 4) Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila peserta didik terlambat bergabung.

Berdasarkan seluruh pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses penyampaian pesan terhadap peserta didik, agar peserta didik lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun contoh gambar untuk penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

Gambar 2.2
Media Pembelajaran Quizizz



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2.1.3 Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan gairah, keinginan, kecenderungan dalam hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat peserta didik terhadap pembelajaran sangatlah diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang baik serta hasil pembelajaran yang baik pula. Minat belajar peserta didik harus ditingkatkan agar hasil belajarnya pun semakin bagus, karena minat belajar akan sangat berpengaruh untuk proses maupun hasil kegiatan belajar peserta didik.

Senada dengan hal tersebut, Slamet (2010: 180) “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh, dapat dikatakan bahwa peserta didik yang mengalami minat belajar akan merasa senang mengerjakan segala sesuatu termasuk mengikuti pembelajaran tanpa adanya tekanan dari siapapun”. Sedangkan menurut Slameto (2010: 180) “Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa ketertarikan, kenginan untuk memperhatikan, mengamati yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu.

Menurut Khodijah (2014: 50) Belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, keterampilan dan sikap yang baru melibatkan proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relative permanen.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks terjadi pada setiap orang karena adanya interaksi dengan lingkungannya ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang diakibatkan adanya perubahan pada tingkat pengetahuan, sikap atau keterampilannya (Arsyad, 2019: 1)

Dari beberapa pengertian mengenai minat dan belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar merupakan rasa ketertarikan, keinginan yang

lebih terhadap sesuatu sehingga dapat menimbulkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.

b. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Elizabeth Hurlock dalam Susanto (2010: 102) menyebutkan bahwa ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut :

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat tergantung dalam kegiatan belajar
- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya
- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Menurut Slameto (2010: 57) peserta didik yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya hal yang lainnya.
- 5) Dimanifestasi melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan sesuatu secara terus-menerus, memperoleh kepuasan dari yang diminatinya, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar akan selalu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh akan memuaskan.

c. Indikator Minat Belajar

Menurut WS Wingkel (1990: 105) mengatakan bahwa indikator minat belajar meliputi: perasaan senang mengikuti pelajaran, memperhatikan pelajaran, senang membaca, suka bertanya mempunyai catatan pelajaran,

rajin menghafal, disiplin saat belajar, suka mencari bahan ajar bersemangat selama pelajaran senang mengerjakan tugas.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar dapat meliputi:

1) Perasaan Senang

Apabila seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka pada mata pelajaran tertentu sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari mata pelajaran tertentu. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2) Perhatian dalam Belajar

Seseorang yang memiliki minat pada sesuatu objek maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Begitupun seorang peserta didik jika ia memiliki minat terhadap mata pelajaran tertentu maka ia akan dengan sendirinya memperhatikan pelajaran tersebut. Contohnya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat materi, tidak mengobrol dan asyik sendiri.

3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorongan peserta didik terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang dan lain-lain. Contohnya antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4) Keterlibatan Peserta didik

Minat seseorang terhadap sesuatu objek dapat dilihat dari keterlibatannya dalam kegiatan objek tersebut. Dalam hal belajar Ketika peserta didik memiliki minat belajar maka ia akan ikut aktif terlibat dalam pelajaran tersebut misalkan aktif bertanya, memberikan pandangan dan yang lainnya. Contohnya yaitu aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

2.2. Hasil Penelitian Terdahulu

Penulisan karya ilmiah mutlak diperlukan adanya sumber-sumber yang relevan. Sumber-sumber tersebut berisikan data dan informasi seputar masalah yang hendak dikaji. Untuk mengetahui lebih jelas tentang permasalahan dalam

penelitian ini, kiranya sangat penting untuk mengkaji terlebih dahulu hasil penelitian yang hampir memiliki kesamaan dalam segi permasalahan. Dengan tujuan dapat mengetahui persamaan dan perbedaan hasil penelitian sehingga dapat menjamin orisinalitas proposal ini. Penelitian terdahulu yang relevan dengan skripsi ini, sebagai berikut:

1. Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas XII SMP Al-Rifa'i Gondanglegi

Penelitian Pertama adalah Penelitian yang dilakukan oleh Rafika, dari Program Studi Pendidikan ILMU PENGETAHUAN SOSIAL Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Pendidikan Malang yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas XII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi"

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas XIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi. Penelitian Ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat pengaruh yang sangat positif dari penggunaan media game edukasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi untuk membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar. Peneliti melakukan pretest dan posttest untuk mengukur perbedaan sebelum diterapkannya media game edukasi Quizizz dan setelah diterapkannya media game edukasi Quizizz. Hasil pretest menunjukkan presentasi motivasi belajar peserta didik dengan rata-rata persentase 65,13% dengan skor rata-rata 68,39 termasuk motivasi belajar yang kurang dikarenakan skor rata-rata pretest masih kurang dari KKM mata pelajaran Sejarah yang telah diterapkan disekolah tempat penelitian. hasil posttest yang dilakukan rata-rata persentase peserta didik mencapai 80,54% dengan skor rata-rata 84,57. Nilai tersebut dikatakan cukup baik dikarenakan sudah mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah tempat penelitian. Dari hasil Pretest dan Posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari motivasi belajar peserta

didik. Untuk mengukur pengaruh penggunaan media game edukasi Quizizz, peneliti melakukan perhitungan dengan rumus *Cohen effect size* dan memperoleh nilai 1,343. Nilai tersebut termasuk golongan tinggi.

Pada penelitian ini menggunakan pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dianggap relevan karena sama-sama memanfaatkan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran sejarah. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pemanfaatan media Quizizz digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan, penelitian yang akan dilakukan oleh penulis untuk mencari pengaruh pemanfaatan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar peserta didik.

2. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (PTK ONLINE)

Penelitian kedua adalah Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Almaytiya Putri Rofiqoh judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (PTK ONLINE)”

Tujuan dari Penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI MA Muhammadiyah 1 Ponorogo secara Online. Berdasarkan hasil penelitiannya sangat berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti mengukur hasil belajar peserta didik menggunakan analisis data yang ditemukan pada siklus 1 dan 2. Skor data respon peserta didik pada siklus 1 mencapai 75% sedangkan pada siklus 2 mencapai 77%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 sampai siklus ke 2 yaitu mencapai 2%. Selain dari angket peneliti melakukan observasi guru sejarah terhadap peserta didik selama proses KBM

berlangsung. Dari hasil observasi tersebut rata-rata presentase skor pada siklus 1 mencapai 90% dan pada siklus ke 2 mencapai 98%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 sampai ke siklus 2 mencapai 8%. Dari hasil analisis keseluruhan pengaruh dari Media Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya pengaruh positif.

Pada Penelitian ini menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga *Classroom Action Research* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI MA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Penelitian ini dianggap relevan karena penelitiannya hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu memanfaatkan penggunaan media Quizizz sebagai media Pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis menggunakan metode penelitian Kuasi Eksperimen dengan bentuk desain Nonequivalent Control Group Design. Penelitian ini dianggap relevan karena penelitiannya hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu memanfaatkan penggunaan media Quizizz sebagai media Pembelajaran.

3. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (*ONLINE*) Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA MASEHI Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020

Penelitian ketiga adalah penelitian dengan judul yang ditulis oleh Yoselia Alfi Kusuma dari Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Penelitian dilakukan di SMA MASEHI Kudus. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan Infogafis sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan menggunakan model Borg & Gall. Berdasarkan hasil penelitiannya media game edukasi Quizizz layak digunakan sebagai media

pembelajaran, terbukti berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata nilai 88,4% dengan kategori “sangat baik”, penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata nilai 87,9% dengan kategori “sangat layak”. Uji coba dilakukan terhadap kelompok kecil yang terdiri dari 15 orang peserta didik mendapatkan rata-rata nilai 87,8% dan 85,6% pada uji coba lapangan terhadap 30 orang peserta didik. Respon dari guru fisika mendapatkan rata-rata nilai 97,4% kategori “baik”.

Relevansinya dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaannya pada penelitian terdahulu fokus kepada pengembangan infografis sebagai media pembelajaran. selain itu penelitiannya juga dilakukan dengan menggunakan metode research and development (R&D) dengan menggunakan model Brog & Gall. Sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan metode yang digunakan adalah metode kuantitatif metode penelitian Kuasi Eksperimen dengan bentuk desain Nonequivalent Control Group Design dan tujuan penelitian ini mengacu pada minat belajar belajar peserta didik.

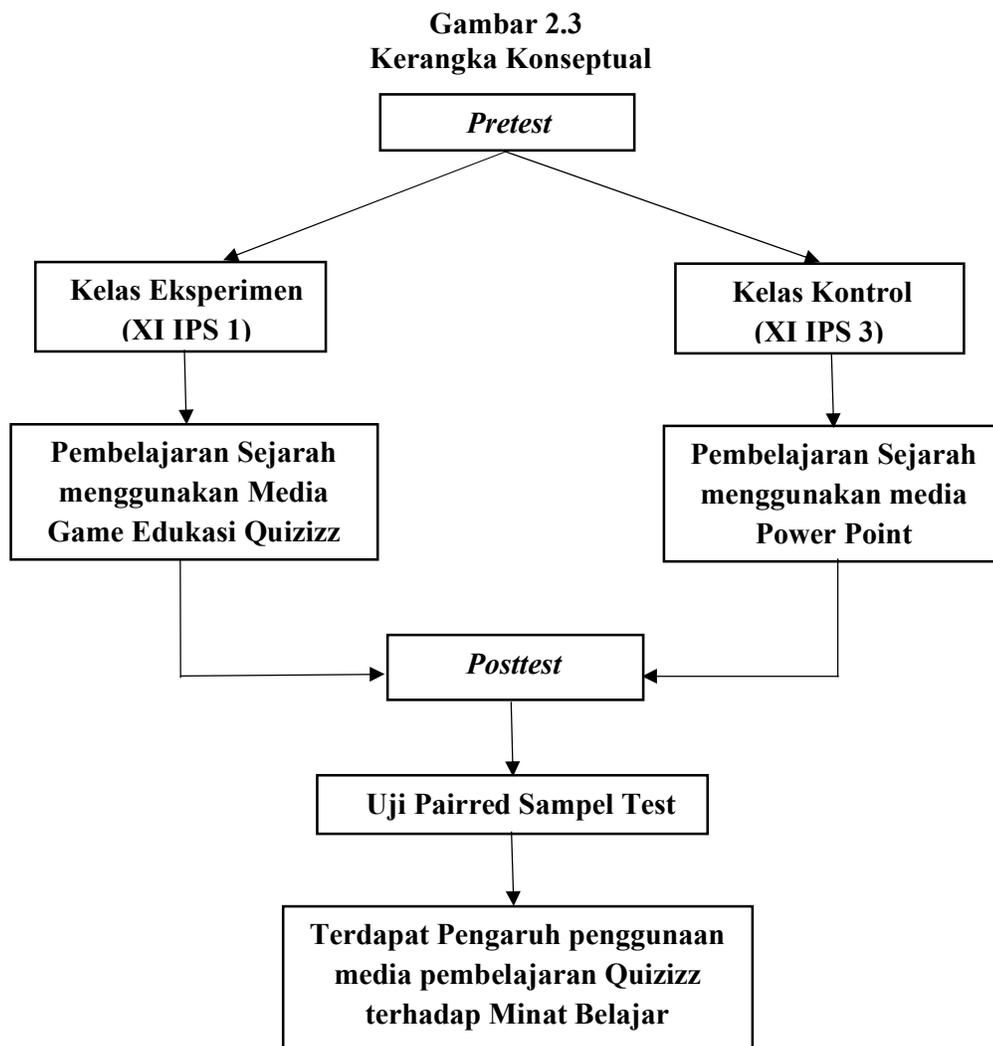
2.3. Kerangka Konseptual

Kerangka berfikir menurut Sugiyono, (2018: 95) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir ialah bentuk dari konseptual terkait dari teori yang saling berkaitan dari bermacam-macam faktor yang diidentifikasi sesuatu masalah yang dirasa penting.

Media game edukasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Penggunaan media dimaksudkan untuk lebih mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Untuk itu, perlunya media pembelajaran yang membuat peserta didik menarik untuk menggunakan media tersebut. Dalam pembelajaran sejarah guru menjelaskan rangkaian peristiwa yang membuat terkesan akan membuat jenuh peserta didik.

Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik maka akan menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran dirasa tidak akan menjenuhkan.

Penggunaan Quizizz sebagai media game edukasi yang didalamnya memuat kuis interaktif dengan perpaduan tulisan, musik, dan gambar yang memperjelas teks dan soal tersebut. Dengan perpaduan teks, gambar, musik dan yang lainnya agar menarik dan mempermudah isi dari materi yang disampaikan. Sehingga, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi diperkuat dengan Quizizz untuk lebih memahami isi materi yang telah disampaikan. Berikut bagan kerangka konseptual dapat dilihat pada gambar berikut ini:



2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015: 96). Berdasarkan pengertian hipotesis dan rumusan masalah diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: “Terdapat pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kelas XI IPS 1 SMA KHZ Musthafa Sukamanah Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2021/2022”.