

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran memuat lima komponen komunikasi, guru (komunikator), materi pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah seluruh bentuk fisik yang dimanfaatkan guru atau pengajar untuk menyampaikan pesan dan memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan dalam proses interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan, serta sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar (Violla R, 2021: 14). Media pembelajaran menurut Sumanto & Seken adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik agar proses pembelajaran dapat terlaksana (Kusuma, J.W dkk, 2023: 55). Menurut Rohani menyatakan bahwa media pembelajaran pendidikan adalah sarana komunikasi dalam proses pembelajaran berupa perangkat keras dan perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah (Kusuma, J.W dkk, 2023: 55). Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa untuk

mempermudah proses pembelajaran yang memiliki desain menarik. Adanya media dalam pelaksanaan pembelajaran, maka dapat meningkatkan kualitas belajar dengan membuat siswa menjadi lebih terlibat secara aktif di dalam kelas sehingga siswa akan lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (Pagarra H, dkk, 2022) mengemukakan tiga tujuan pemanfaatan media pembelajaran yaitu:

1. Menyampaikan Informasi
Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, maka penyampaian informasi melalui media menjadi semakin berkembang. Dengan demikian proses penyampaian informasi melalui media pembelajaran dapat berjalan melalui berbagai piranti yang tentu akan menghadirkan informasi, dalam hal ini materi pembelajaran, secara variatif.
2. Memotivasi
Dalam kegiatan belajar, motivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Tidak adanya aktivitas belajar tentu akan berdampak terhadap tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran tidak tercapai, mencerminkan kegagalan yang dilakukan pendidik. Untuk itu, pendidik perlu menciptakan strategi yang tepat dalam memotivasi belajar peserta didik.
3. Menciptakan aktivitas belajar
Target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam istilah kependidikan dikenal dengan "*meaningful learning experience*", yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Untuk itu sebuah pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar "*learning experience*" pada siswa.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain (Pagarra H, dkk, 2022) :

- 1) Pemusatan fokus perhatian siswa
Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusatan perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.

- 2) Penggugah emosi dan motivasi siswa
Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar-datar saja. Lain halnya jika guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi. Apalagi jika dihadirkan dalam bentuk video dan suara yang sesuai. Maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari. Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.
- 3) Pengorganisasi Materi Pembelajaran
Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasi materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.
- 4) Penyama Persepsi
Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, lain halnya bila disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.
- 5) Pengaktif respon siswa
Proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Sudjana N. dan Ahmad Rilvail (2023), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

1. Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam :
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya didengar saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

2. Dilihat dari kemampuan jangkauan media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
3. Dilihat dari cara teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio(Anggraini, A.V, 2024: 29).

e. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran ada beberapa kriteria yang digunakan yaitu :

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran
Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media
Media yang digunakan mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya
Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa pada waktu tertentu menggunakan media tersebut.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya
Media bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa
Sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa

(Anggraini, A.V, 2024: 33)

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh banyak hal seperti perkembangan teknologi. Media menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Dengan menggunakan media yang sesuai dan tepat, maka akan membantu siswa lebih mudah mengerti materi yang diajarkan. Sebelum era sekarang yang mengandalkan digital, proses pembelajaran dulu masih menggunakan media cetak seperti buku. Namun, dengan era teknologi saat ini, media digital menggantikan media cetak menjadi media elektronik. Dengan teknologi akan lebih mudah untuk diaplikasikan ke siswa karena dibuat semenarik mungkin dan tidak membosankan, selain itu dapat dimanfaatkan untuk memberi pendekatan dengan kehidupan sehari-hari.

2.1.2 Teknologi Game Quiziz

a. Pengertian Game Quiziz

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa. Teknologi Game Quiziz memiliki berbagai pengertian yang disampaikan oleh beberapa para ahli yaitu:

1. Menurut Citra & Rosy (2020:131) Quizizz merupakan aplikasi permainan atau game pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Quizizz dirancang untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Menurut Salsabilah (2020:131-147) Quiziz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel. Selain digunakan sebagai sarana menyampaikan materi, Quiziz juga dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
3. Menurut Agnes Jong dan Tacoh (2024:131) merupakan penggunaan aplikasi quiziz dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyediakan umpan balik instan dan elemen kompetitif yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

4. Menurut Nurlaela (2023:140) Quiziz merupakan tampilan segar dan menyenangkan bagi peserta didik, sebagai aplikasi yang berbasis gamifikasi, quiziz memiliki unsur kreativitas, petualangan, inovasi, dan menambah motivasi positif keinginan belajar bagi peserta didik.

Jadi, dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas teknologi game quiziz merupakan alat yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan proses belajara, terutama dalam bentuk kuis berbasis teknologi yang memberikan tantangan dan umpan balik secara langsung.

Aplikasi ini menggunakan metode pengajaran dan pembelajaran gaya kuis online yang menarik. Dimana pengguna menjawab serangkaian pertanyaan secara mandiri dan bersaing dengan pengguna lainnya pada kuis yang sama. Aplikasi quizizz selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran, aplikasi ini juga dapat membantu sebagai bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik dari kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman serta motivasi pembelajaran siswa terhadap materi yang nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan.

b. Fungsi dan Manfaat Quiziz

Tujuan game quiziz untuk menambah motivasi belajar siswa dalam mengerjakan soal atau evaluasi pembelajaran. Aplikasi quiziz berfungsi sebagai alat bantu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Menurut sitorus and Tri Nugroho Budi Santoso (2022:131-147), fungsi dan manfaat dalam pembelajaran meliputi :

- a. Memotivasi dan meningkatkan keterlibatan siswa
- b. Melatih kemampuan belajar siswa
- c. Sebagai media untuk melatih keterampilan berpikir
- d. Meningkatkan kreativitas siswa
- e. Melatih profesi tertentu dalam kehidupan nyata

Menurut Agnes Jong (2021:135), fungsi dan manfaat quiziz dalam pembelajaran adalah :

- a. Quiziz dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara efektif.
- b. Quiziz dapat membantu guru mengelola dan memantau kemajuan siswa dengan menyediakan laporan hasil kuis secara otomatis, sehingga memudahkan untuk melacak kemajuan siswa.
- c. Quiziz dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dengan memberikan umpan balik yang cepat dan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.
- d. Quiziz dirancang dengan fitur yang menyenangkan seperti papan peringkat dan animasi, yang dapat mengurangi kebosanan dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi dan minat siswa.

c. Fitur Quiziz

Menurut Agnes Jong (2021:539-544), beberapa fitur yang tersedia di Quiziz meliputi:

- a. Buat kuis : Pengguna dapat membuat kuis dengan mudah dengan menambahkan pertanyaan dan jawaban yang diinginkan.
- b. Tema kuis : Pengguna dapat memilih dari berbagai tema kuis yang tersedia untuk memberikan tampilan yang menarik bagi siswa.
- c. Mode permainan : Quiziz menyediakan beberapa mode permainan seperti mode klasik, mode langsung, dan mode pekerjaan rumah untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa.
- d. Analisi hasil : Quiziz menyediakan laporan hasil yang detail untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.
- e. Integrasi : Quiziz dapat diintegrasikan dengan berbagai aplikasi seperti google classroom atau LMS lainnya.

- f. Aksesibilitas : Quiziz menyediakan fitur aksesibilitas seperti pengaturan ukuran font, warna, dan kontras untuk memudahkan siswa dengan masalah penglihatan.

Membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran menggunakan platform Quiziz. Tidak hanya bermanfaat bagi guru, tetapi juga membuat slide lebih menarik bagi siswa.

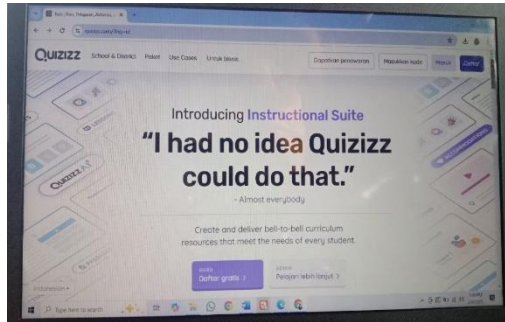
d. Langkah-langkah Pembuatan Game Quiziz

Berikut Langkah-langkah cara membuat kuis menurut Salsabila, Unik Hanifah (2020:131) yaitu :

- Langkah pertama yang harus dilakukan adalah dengan memasukkan nama kuis, biasanya ini tergantung apa mata pelajarannya.
- Langkah kedua, pengguna bebas memilih bahasa yang digunakan.
- Memasukkan gambar sebagai salah satu bentuk desain kuis lebih menarik lagi. Namun langkah ini boleh dilakukan dan juga boleh dilewati saja.
- Langkah terakhir, pengguna harus menyimpan kuis yang dibuat dengan cara klik save.

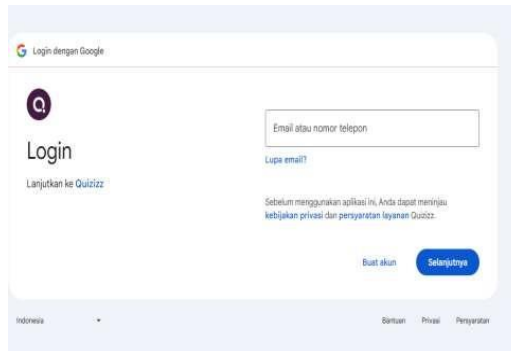
Dari beberapa pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa cara mengakses *quiziz* membutuhkan jaringan internet untuk masuk. Adapun yang menjadi Langkah-langkah dalam membuat akun Quiziz dan membuat game adalah sebagai berikut :

1. Akses www.quizizz.com dari browser diperangkat seluler apapun lalu klik daftar di sudut kanan atas.



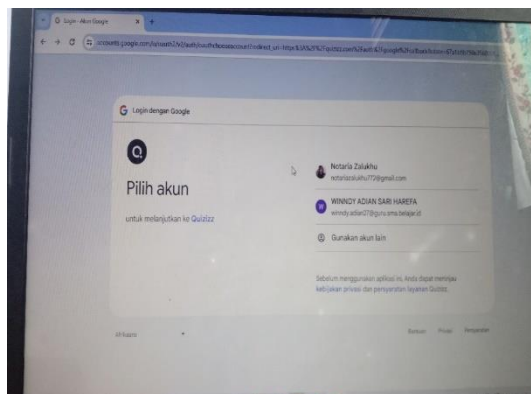
Gambar 1

2. Mendaftar dengan akun google Anda



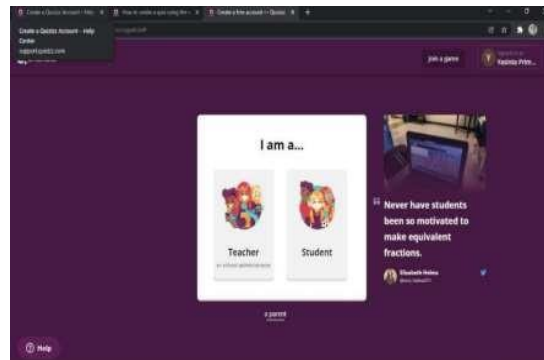
Gambar 2

3. Pilih salah satu akun google, kalau ada beberapa akun google



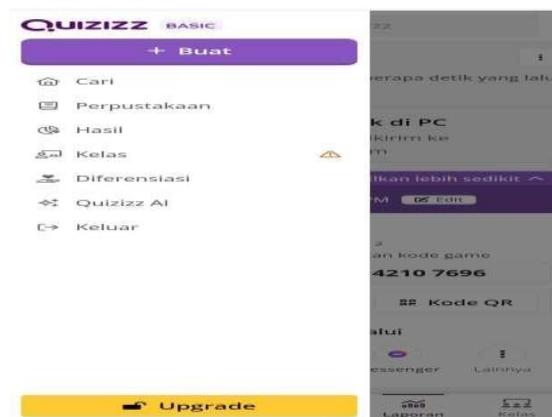
Gambar 3

4. Setelah masuk email/akun google, klik opsi izinkan



Gambar 4

5. Klik tombol “Buat Kuis”



Gambar 5

6. Pilih opsi “Penilaian” atau “Kuis”



Gambar 6

7. Pilih jenis pertanyaan dan pilihan pertanyaan dan jawaban



Gambar 7

8. Klik tombol “simpan” dan buat pertanyaan lain



Gambar 8

9. Jika sudah selesai, klik tombol “selesaikan kuis” lalu copy link tersebut bagikan kepada siswa.



Gambar 9

e. Kelebihan dan Kekurangan Teknologi Game Quiziz

Menurut Citra & Rosy (2020:131-147) 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 peran siswa akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan. Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.

Kelebihan dari Quiziz :

1. Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga dapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
2. Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
3. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan review question untuk melihat Kembali jawaban yang dipilih
4. Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik yang lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk homework/PR sehingga daftar soalnya diacak setiap peserta didik dan soal yang muncul akan berbeda-beda.

Menurut Salsabila (2020:131-147) Kelemahan quizizz yaitu, jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah, Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan tab lain untuk mencari jawaban, Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat, Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

Kekurangan dari Quiziz :

1. Peserta didik dapat membuka tab baru
2. Cukup susah mengontrol peserta didik Ketika membuka tab baru.

F. Indikator Teknologi Game Quiziz

Menurut Ahmad Zaini, dkk (2023), Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai efektivitas penggunaan game quiziz dalam pembelajaran antara lain:

1. Peningkatan Hasil Belajar : Penggunaan quiziz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Peningkatan Motivasi Belajar : Quiziz dapat meningkatkan motivasi belajar.
3. Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa : Quiziz menawarkan fitur seperti avatar, tema, meme, dan musik yang membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.3 Teknologi Pada Pembelajaran IPS

Seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, pembelajaran kini semakin mengarah pada kebutuhan akan partisipasi aktif siswa. Dalam hal ini, pemanfaatan komputer atau perangkat digital sebagai media pembelajaran menawarkan peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Salah satunya pendekatan yang efektif adalah penggunaan aplikasi quiziz berbasis teknologi, yang tidak hanya mendorong keterlibatan siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Pembelajaran IPS menekankan pada komponen pendidikan daripada hanya mentransmisikan pengetahuan, karena siswa harus mendapatkan pemahaman tentang berbagai topik sekaligus mengembangkan dan melatih sikap, nilai, moral, dan bakat mereka berdasarkan gagasan saat ini. Selain itu, studi sosial mengkaji hubungan antara manusia dan lingkungannya. Konteks sosial tempat siswa

tumbuh dan berkembang dipandang sebagai komponen penting dalam masyarakat, dan siswa menghadapi berbagai masalah di lingkungan mereka. Menurut penelitian, pembelajaran IPS adalah proses pembelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu sosial dan humaniora untuk memberikan hasil yang terbaik (Juliyati, 2021:44).

Studi sosial adalah studi tentang orang-orang dalam kaitannya dengan banyak aspek organisasi kehidupan mereka. Topik ini juga melihat bagaimana orang bergerak dan memenuhi persyaratan dasar mereka. Selain itu, IPS terkadang dicirikan sebagai eksplorasi ilmiah dari beberapa disiplin ilmu sosial, manusia, dan aktivitas manusia yang penting untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan praktis dan pemahaman yang mendalam, terutama di tingkat sekolah dasar. Sebagai hasilnya, pelajaran IPS mengkaji semua bidang perilaku manusia. IPS dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, dan mendorong tindakan empati yang meningkatkan pemahaman. Tujuan utama pendidikan IPS adalah untuk mendidik informasi dan pemahaman tentang fakta dan materi yang harus dikenali dan dilaksanakan untuk meningkatkan kesadaran akan tanggung jawab dalam masalah-masalah kemasyarakatan, kebangsaan dan kenegaraan. Sedangkan tujuan pendidikan IPS didasarkan pada perilaku peserta didik, yang meliputi: (1) meningkatkan pengetahuan dan pemahaman, (2) mengembangkan sikap yang memfasilitasi belajar sepanjang hayat, (3) membentuk nilai dan sikap sosial yang positif, dan (4) mengembangkan keterampilan untuk kehidupan sehari-hari (Junindra 2021:46).

Dalam dunia pendidikan saat ini, teknologi pendidikan menjadi semakin penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan menggunakan teknologi pendidikan, siswa dapat belajar secara bebas dan fleksibel serta berinteraksi dengan guru dan teman sebaya melalui platform pembelajaran online. Selain itu, teknologi pendidikan dapat membantu mengatasi rintangan belajar dengan memberikan pilihan materi pembelajaran yang menarik dan beragam (Baikuna dkk. 2024:44-52).

Teknologi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara signifikan meningkatkan kualitas pendidikan dan tingkat aksesibilitas. Berbagai platform dan aplikasi teknologi, dari pengembangan sistem e-learning hingga penggunaan teknologi adaptif, telah membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan personal. Teknologi pendidikan memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dengan menggabungkan teori-teori pembelajaran. Ini memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan lebih efektif. Dengan terus menggunakan inovasi teknologi dalam pendidikan, kita dapat memastikan bahwa pendidikan IPS tetap relevan dan memenuhi tuntutan zaman. Ini akan membantu siswa memahami dan berpartisipasi dalam dinamika sosial, kemanusiaan, dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi era modern yang penuh dengan kemajuan teknologi.

2.1.4 Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini telah dilakukan oleh (Rahmasari & Dahlan, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Proses pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Setelah menggunakan Quizizz dalam pembelajaran di kelas, terjadi peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh (R. Rahman 2020) juga menyatakan bahwa penggunaan aplikasi quizizz dapat dimanfaatkan sebagai media pemberian kuis kepada mahasiswa yang hasilnya sangat signifikan berpengaruh pada motivasi belajar mahasiswa. Dengan menggunakan game quiziz menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 48% menjadi 85%, artinya terjadi peningkatan sebesar 37% setelah menggunakan quiziz.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Suhartini (2022) menyatakan bahwa game edukasi Quizizz dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa game edukasi Quizizz layak dipakai dalam pembelajaran tematik, sebab dapat meningkatkan hasil belajar, minat, motivasi, dan keaktifan siswa.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Nahdhiah dan supriono (2024) meneliti tentang Game Edukasi quiziz menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa mencapai 85% dan Rata-rata kelas yang didapat sebesar 76. Hasil ini menyatakan bahwa bahwa implementasi Quizizz berhasil membuat hasil belajar siswa meningkat.

Jadi, dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas teknologi game quiziz ini merupakan sebuah platform edukasi yang menggunakan teknologi game untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif di dalam media tersebut dengan berbasis elektronik yang dapat diakses melalui handphone dan laptop.

2.2 Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda. 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 ialah “suatu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu” (Rahman, 2022:297). Menurut Deviyanti (2020:392) hasil belajar pada dasarnya yaitu “perubahan” yang ada pada pribadi individu sesudah selesainya mengerjakan kegiatan belajar. Sedangkan Mahdalena (2022:341) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan suatu

bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku dan peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Putra dan Erningsih (2022:8914) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara global dapat diuraikan dalam dua bagian, yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa.

Yang termasuk kedalam faktor ini adalah :

- a. Faktor Kesehatan Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat.
- b. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
- c. Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil

belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya itu.

- d. Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Dii dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya.

2) Faktor eksternal, yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah :

- a. Faktor keluarga Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa : cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- b. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- c. Faktor Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

b. Pengukuran keberhasilan belajar

Menurut Mahdalena (2022:343) pengukuran keberhasilan belajar yaitu sebagai berikut :

- a) Evaluasi Prestasi Kognitif Mengukur keberhasilan siswa yang berdimensi kognitif (ranah cipta) dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik dengan tes tertulis maupun tes lisan dan perbuatan. Karena semakin membengkaknya jumlah siswa di sekolah-sekolah, tes lisan dan perbuatan hampir tak pernah digunakan lagi. Alasan lain mengapa tes lisan khususnya kurang mendapat perhatian ialah karena pelaksanaannya yang face to face (berhadapan langsung)
- b) Evaluasi Prestasi Afektif Dalam merencanakan penyusunan instrumen tes prestasi siswa yang berdimensi aktif (ranah rasa) jenis-jenis prestasi internalisasi dan karakteristik seyogyanya mendapat perhatian khusus. Alasannya, karena kedua jenis prestasi ranah rasa itulah yang lebih banyak mengendalikan sikap dan perbuatan siswa. Salah satu bentuk tes ranah rasa yang populer ialah “Skala Likert” (Likert Scale) yang bertujuan untuk mengidentifikasi kecenderungan/sikap orang.

- c) Evaluasi Prestasi Psikomotorik Cara yang dipandang tepat untuk mengevaluasi keberhasilan belajar yang berdimensi ranah psikomotor (ranah karsa) adalah observasi. Observasi dalam hal ini dapat diartikan sebagai sejenis tes mengenai peristiwa tingkah laku atau fenomena lain, dengan pengamatan langsung. Namun, observasi harus dibedakan dari eksperimen, karena eksperimen pada umumnya dipandang sebagai salah satu cara observasi.

c. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

“Penilaian adalah pengambilan suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk yang bersifat kualitatif.” Penilaian hasil belajar merupakan alat kontrol 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, Rahman (2021:298) :

1. Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu.
2. Mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
3. Mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar.
4. Mengetahui segala upaya siswa dalam mendayagunakan kapasitas kognitifnya untuk keperluan belajar.
5. Mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar -belajar.

b. Indikator Hasil Belajar

Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam dirinya. Hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan meliputi 3 aspek, yaitu: pertama, aspek kognitif meliputi perubahan dalam segi penguasaan, pengetahuan dan perkembangan keterampilan atau kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut. Kedua: aspek afektif meliputi perubahan-perubahan dalam segi mental, perasaan, dan kesadaran kita. Ketiga: aspek psikomotorik, meliputi perubahan-perubahan dalam segi

bentuk-bentuk Tindakan motorik. Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam 3 domain: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. Menurut Purwanto (2020:17) Potensi perilaku untuk diubah, perubahan perilaku dan hasil perubahan perilaku dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel: 2.1 Indikator hasil belajar

INPUT	PROSES	HASIL
Siswa: 1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotorik	Proses belajar mengajar	Siswa: 1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotorik
Potensi perilaku yang dapat diubah	Usaha mengubah perilaku	Perilaku yang telah berubah: 1. Efek pengajaran 2. Efek pengiring

2.3 Kerangka Berpikir

Penerapan teknologi dan memungkinkan pengajaran yang lebih personal. Dengan alat evaluasi berbasis teknologi, guru dapat memantau kemajuan siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang lebih spesifik. Ini membantu siswa lebih merasa terlibat dan termotivasi untuk belajar. Penerapan teknologi dalam pembelajaran IPS bukan hanya tentang alat dan media, tetapi juga mengubah pola pikir siswa dan guru. Dengan memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif, teknologi dan membantu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, dimana siswa merasa lebih berdaya dan terlibat dalam proses pembelajaran mereka.

